



UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA

FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

SPECIALIZAREA IA

SG. 8

Documentație

Pazaak Multiplayer

Proiect Individual 2021-2022

Student: Țîrcomnicu Vlad Mihai

Timișoara

Ianuarie 2022

Cuprins

Introducere	3
Capitolul 1	3
Capitolul 2	4
2.1. Funcționalitățile aplicației.....	4
2.2. Dependențe si tehnologii folosite	4
Capitolul 3	5
3.1. Manualul de utilizare	5
Capitolul 4	6
Capitolul 5	7
Capitolul 6	7
Referințe bibliografice.	8

Introducere

Am ales acest proiect deoarece Pazaak reprezintă unul dintre minigame-urile mele preferate din toate jocurile video pe care le-am încercat și m-am gândit că ar fi un joc independent bun pentru cineva care vrea un joc pentru momentele în care trebuie să aștepte și vrea să treacă timpul mai repede

Jocul poate fi considerat un Blackjack reinterpretat. Acesta se joacă folosind 2 pachete de cărți, primul este pachetul principal (sau al mesei) care conține cărți numerotate de la 1-10, iar al doilea este cel secundar care reprezintă pachetul jucătorului care trebuie să conțină 10 cărți speciale. La începutul meciului fiecare jucător trage la întâmplare 4 cărți din pachetul secundar, și o carte din pachetul principal, carte care decide jucătorul care va începe. Fiecare jucător va trage pe rând din pachetul principal câte o carte până doresc să își termine tura, scopul fiind ca suma cărților trase să fie cât mai aproape de 20, dar să nu depășească acest număr, cărțile din mâna jucătorului putând fi folosite pentru a modifica această sumă. Câștigă meciul primul jucător care reușește să câștige 3 ture.

Îmi propun să realizez o variantă a multiplayer acestui joc în care fiecare jucător să poată să își creeze un cont, să aibă un nr de credite personal după care să se facă un leaderboard cu jucătorii cu cele mai multe credite și să se joace cu alți jucători. Se vor folosi conceptul de clase, lucrul cu fișierele, bazele de date.

Capitolul 1.

Un produs similar cu proiectul propus este jocul Gwent: The Witcher Card Game, joc care este inspirat de minigame-ul din jocul „The Witcher 3” Gwent, după cum îi spune și numele. Acesta la lansare a primit review-uri bune, atât de la critici, cât și de la jucători.

Capitolul 2.

2.1. Funcționalitățile aplicației

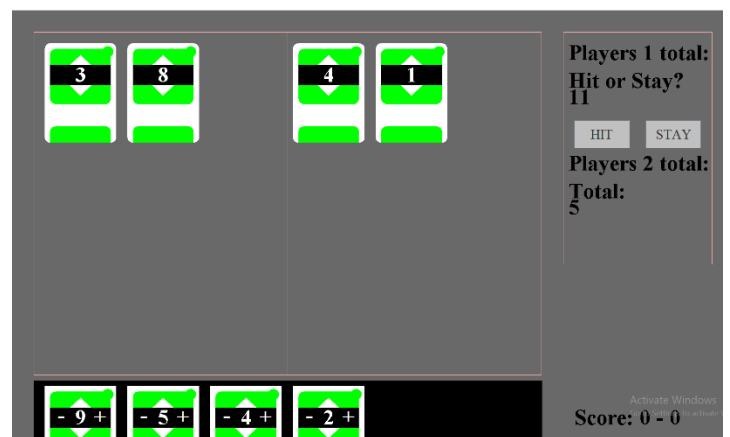
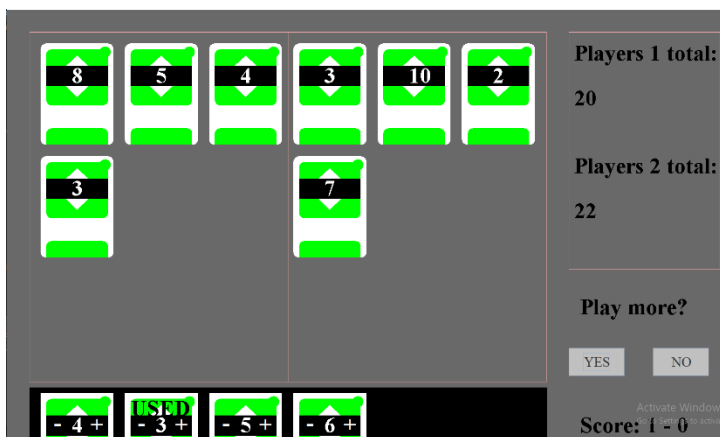
- Fiecare jucător poate să-și creeze un cont și să aibă un anumit număr de credite personale
- Meciuri de tip PVP

2.2. Dependențe si tehnologii folosite

- Limbajele de programare utilizate sunt Java și SQL
- Mediul de dezvoltare utilizat este Eclipse
- Interfață grafică creată folosind Java Swing

Capitolul 3.

Până acum am reușit să implementez interfața grafică și funcționalitățile de bază ale jocului. Jucătorii încep cu 2 cărți selectate la întâmplare dintr-un pachet și 4 cărți pentru fiecare jucător selectate la întâmplare din pachet care pot fi folosite pe parcursul meciului jocului. Jocul este împărțit pe ture, iar fiecare jucător are 2 opțiuni. Aceștia pot să mai ceară o carte la întâmplare din pachet apăsând butonul "HIT", să aleagă să rămână cu cărțile pe care le are deja apăsând butonul "STAY" sau să folosească o carte din cele 4 pentru a scădea din suma cărților, sau pentru a adăuga la aceasta valoarea cărții folosite. Dacă suma cărților depășește sau este egală cu 20 jucătorul jocul consideră ca acesta a apăsat pe butonul "STAY". Dacă ambii jucători au apăsat butonul "STAY" jocul alege câștigătorul runde. Jucătorii apoi sunt întrebați dacă mai doresc să joace o rundă. Dacă aceștia apasă butonul "YES" se va începe o rundă nouă, iar dacă aceștia apasă butonul "NO" jocul se termină și fereastra se închide.



3.1. Manualul de utilizare

Jocul poate fi descărcat accesând următorul link <https://we.tl/t-3N91qGk6kr>. Proiectul după ce este descărcat trebuie deschis în Eclipse și rulat.

Capitolul 4.

Implementarea actuală este încă incompletă, urmând să-i fie adăugată un meniu principal unde jucătorii să aibe opțiunea să se conecteze, să-și creeze un cont nou și să-și creeze un pachet personal care va fi folosit in timpul meciului. Momentan nu am identificat vreun bug în această variantă a jocului

ID	Data	Obiectiv	Descriere	Status	Obs.
1	01.10.2021	Definirea temei	Detalii legate de tema proiectului	Done	
2	10.11.2021	Identificarea funcționalităților	Detalii legate de funcționarea jocului	Done	
3	11.11.2021-20.11.2021	Crearea interfeței grafice	Crearea unei interfețe grafice utilizând instrumentele Swing	Done	
4	21.11.2021-29.11.2021	Dezvoltarea jocului de bază	Scrierea metodelor de bază pentru funcționarea jocului	Done	
5	29.11.2021	Prezentarea unui demo	-	Done	
6	1.12.2021-15.12.2021	Implementarea deck-ului fiecărui jucător	Crearea unui deck diferit pentru cei doi jucători la începutul rundei	Done	
7	16.12.2021-30.12.2021	Finisarea jocului	Implementarea funcționalităților rămase și îmbunătățirea general a jocului	Done	
8	3.01.2021	Prezentarea produsului final	-	Done	

Capitolul 5.

În final am reușit să implementez funcționalitățile de bază ale jocului și interfața grafică. La începerea runde pachetul de cărți este generat, iar fiecare jucător primește două cărți care sunt marcate ca folosite. De asemenea fiecare jucător mai primește 4 cărți care pot fi folosite de-a lungul jocului pentru modificarea sumei cărților de pe masă. Cărțile și restul interfeței grafice sunt desenate în swing .

Inițial am dorit și implementarea conectării la o bază de date care să conțină username-ul, parola și numărul de credite al mai multor jucători dar am eșuat în implementarea acesteia.

Capitolul 6.

Pe viitor ar putea fi implementată baza de date planificată inițial pentru joc.

O alta posibilă îmbunătățire ar putea fi adăugarea unui mod singleplayer cu nivele diferite de dificultate. Acest mod singleplayer ar putea fi însoțit de un tutorial al jocului.

Referințe bibliografice.

1. Tutorial joc de Blackjack în Java:
<https://youtube.com/playlist?list=PLGxHvpw-PAk5ydWA2c-iCMBcoraHgTgxn>
ultima accesare 05.11.2021
2. Tutorial pentru desenarea unui triunghi în Swing:
<https://www.delftstack.com/howto/java/java-draw-triangle/>
ultima accesare 15.11.2021